

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan menuntut guru untuk kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kurangnya inovasi baru dalam mengajar dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang tertarik mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar kurang maksimal dan tidak sesuai harapan. Dilihat dari sudut pandang yang berbeda tingkat prestasi belajar di Indonesia juga masih tergolong rendah, kebanyakan siswa Indonesia lebih dominan dalam kemampuan menghafal materi daripada memahami atau mengembangkan materi. Hal ini dibuktikan bahwa rendahnya prestasi belajar matematika Indonesia terlihat dari hasil penelitian *ies National Center for Education Statistics Institute of Education Sciences* dalam *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2011 yang diikuti kurang lebih 600.000 siswa dari beberapa negara, dimana Indonesia menempati ranking 38 dari 42 negara. Hal ini diperkuat dengan hasil ujian nasional pada tahun 2010 sekitar 20% siswa di Balikpapan dinyatakan tidak lulus. Selain itu komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa juga tergolong rendah, karena masih banyak siswa yang belum mengerti materi tetapi guru kurang tanggap, sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan masih kurang optimal jadi membuat siswa beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit.

Matematika adalah salah satu bidang studi yang dipelajari pada setiap jenjang sekolah baik di tingkat dasar, menengah maupun perguruan tinggi. Matematika memiliki objek yang abstrak dan berpola pikir deduktif dan konsisten (Depdikbud, dalam Marlina, dkk, 2014: 83). Melalui pelajaran matematika tingkat kreativitas siswa dapat dikembangkan dengan menggunakan simbol – simbol, gambar, garfik, maupun bilangan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah.

Kreativitas dapat ditemukan dalam matematika, kreativitas merupakan salah satu komponen yang penting dalam memecahkan masalah matematika. Menurut Mahmudi, Ali (2008:6) kreativitas dalam matematika lebih tepat diistilahkan sebagai berpikir kreatif matematis (*mathematical creative thinking*).

Berpikir kreatif merupakan bagian penting dari pembelajaran kreativitas, oleh karena itu kreativitas mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar. Menurut Utami Munandar (2009: 12), kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang, yang dapat ditemukenali (diidentifikasi) dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat.

Rogers dalam Utami Munandar (2009:18) mengemukakan kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Oleh karena itu kreativitas sangat berpengaruh pada pembelajaran

matematika, dengan kreativitas siswa dapat menyelesaikan berbagai soal yang diberikan oleh guru. Guru sangat berperan penting dalam membantu siswa untuk menyelesaikan masalah dan mengembangkan kreativitas. Kreativitas dapat dikembangkan siswa melalui model – model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.

Kreativitas dan pemecahan masalah memiliki hubungan yang sangat erat, karena melalui kreativitas akan timbul ide atau menemukan sesuatu sebagai proses untuk memecahkan masalah secara mudah dan fleksibel. Pemecahan masalah dapat dipandang sebagai proses untuk memperoleh pengetahuan. Pemecahan masalah merupakan cara efektif untuk mengeksplorasi ide – ide matematika baru. Hal ini untuk memicu siswa agar mengkonstruksi pengetahuannya.

Dari hasil observasi awal, Senin 17 November 2014 di SMP N 1 Kemusu kelas VIIIA yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 13 siswa perempuan dan 11 siswa laki – laki diperoleh data siswa yang mampu menjelaskan gagasan atau ide dalam menyelesaikan masalah secara lisan maupun tertulis sebanyak 3 siswa (12,5%). Siswa yang mampu menanggapi keberagaman pendapat tentang penyelesaian suatu masalah dalam kelompok sebanyak 5 siswa (20,83%). Siswa yang mampu menyatakan suatu permasalahan kedalam bahasa atau simbol matematika sebanyak 4 siswa (16,67%). Dapat disimpulkan bahwa kreativitas memecahkan masalah yang dimiliki kelas tersebut masih tergolong rendah.

Pada permasalahan keberagaman kreativitas memecahkan masalah diatas, akar penyebabnya bisa dari berbagai sumber dan banyak faktor. Akar penyebab dari keberagaman kreativitas masalah tersebut bisa bersumber dari guru, siswa, lingkungan belajar, model pembelajaran yang digunakan, dan media pembelajaran.

Sebagaimana dapat dimaknai dari akar penyebab yang bersumber dari guru adalah pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan dikelas dalam penyampaian materi kurang efektif, sehingga siswa cenderung kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran, padahal guru memiliki peran penting dalam pembelajaran dikelas untuk membimbing siswa dalam menemukan ide dan menyelesaikan soal. Guru harus dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efisien agar proses belajar mengajar dikelas bisa berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah.

Lingkungan belajar juga berpengaruh pada kreativitas siswa, dikarenakan siswa berasal dari lingkungan keluarga yang berbeda dan bergaul dengan teman yang berbeda maka perkembangan kreativitas siswa juga beragam.

Dari uraian di atas bisa disimpulkan bahwa akar penyebab yang lebih dominan adalah strategi pembelajaran yang digunakan. Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih kurang dan kreativitas siswa tidak berkembang. Hal itu disebabkan karena guru kurang variatif dalam

menyampaikan materi dengan strategi pembelajaran yang digunakan sehari – hari sehingga siswa sulit memahami pelajaran matematika.

Salah satu alternatif yang digunakan adalah model pembelajaran *discovery learning*. Model pembelajaran *discovery learning* ini menekankan bahwa siswa dituntut untuk belajar sendiri menjabarkan persoalan yang diberikan dan guru sebagai pembimbingnya. Illahi, Muhammad Takdir (2012:33-34) mengemukakan *discovery learning* merupakan salah satu metode yang memungkinkan para anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar – mengajar, sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari. Dalam pembelajaran *discovery learning* siswa harus mampu menemukan konsep atau prinsip yang sebelumnya belum diketahui, dan guru berperan sebagai pembimbing untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka model pembelajaran *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas memecahkan masalah siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas dapat dirumuskan masalah adakah peningkatan kreativitas memecahkan masalah melalui model pembelajaran *discovery learning* pada siswa kelas VIII semester genap SMP N 1 Kemusu tahun ajaran 2014/2015 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan kreativitas memecahkan masalah pada siswa kelas VIII semester genap SMP N 1 Kemusu.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan kreativitas memecahkan masalah melalui model pembelajaran *discovery learning* pada siswa kelas VIII A semester genap SMP N 1 Kemusu.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk siswa agar meningkatkan kreativitas dalam memecahkan masalah pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran *discovery learning*.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* siswa dapat lebih memahami materi dan kreatif dalam memecahkan soal matematika.

b. Bagi guru

Memberikan informasi baru melalui model pembelajaran *discovery learning* untuk meningkatkan kualitas mengajar.

c. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar matematika.